

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TARI
DI SMP NEGERI 2 KOTO XI TARUSAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



Oleh:

**KHAIRINNISA FITRI
NIM. 19332031/2019**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TARI
DEPARTEMEN SENDRATASIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Tari di SMP Negeri 2
Koto XI Tarusan

Nama : Khairinnisa Fitri

NIM/TM : 19332031 / 2019

Program Studi : Pendidikan Tari

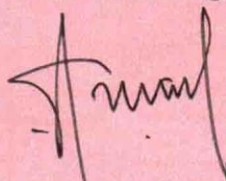
Departemen : Sendratasik

Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 14 Agustus 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing,



Dr. Yuliasma, M.Pd.
NIP. 19620730 198603 2 001

Kepala Departemen,



Dr. Tulus Handra Kadir, M.Pd.
NIP. 19660914 199903 1 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

SKRIPSI

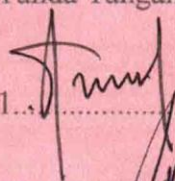
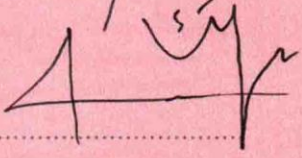
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Pengembangan Media Pembelajaran Tari di SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan

Nama : Khairinnisa Fitri
NIM/TM : 19332031/2019
Program Studi : Pendidikan Tari
Departemen : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 12 Agustus 2024

Tim Penguji:

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Yuliasma, M.Pd.	
2. Anggota	: Prof. Dr. Fuji Astuti, M.Hum.	
3. Anggota	: Afifah Asriati, S.Sn., M.A.	



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khairinnisa Fitri
NIM/TM : 1903320313/2019
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Departemen : Sendratasik
Fakultas : FBS UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Tari di SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan", adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh:
Kepala Departemen Sendratasik,

Dr. Tulus Handra Kadir. M.Pd.
NIP. 19660914 199903 1 001

Saya yang menyatakan,



Khairinnisa Fitri
NIM/TM. 1903320313/2019

ABSTRAK

Khairinnisa Fitri. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Tari di SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan. Skripsi. Departemen Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh Siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang kurang bervariasi, suasana kelas tidak kondusif yang mengakibatkan siswa tidak fokus pada pelajaran dan memilih kesibukan lain, guru merasakan kewalahan dalam menerangkan pelajaran menggunakan buku cetak panduan, media yang digunakan belum menggunakan powerpoint interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran tari di SMPN 2 Koto XI Tarusan.

Metode pengembangan yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau R&D (Research and Development). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, prosedur pelaksanaan model ADDIE dilaksanakan dalam lima tahap yaitu: 1) Analyse, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluate dengan lembar validasi dan kusioner sebagai alat pengumpulan data dari tiga orang validator dan 20 orang peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan.

Hasil penelitian ini media Menggunakan powerpoint Interaktif pada mata pelajaran Seni Budaya (Tari) kelas VII SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan dikategorikan sangat valid dengan presentase ahli desain yaitu 92% dan hasil sangat valid dari ahli media 90% dan ahli materi kategori valid 84% dan hasil kuis peserta didik diperoleh hasil 82% sangat praktis. Dengan demikian media powerpoint interaktif dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran seni tari dengan topik sejarah tari dan fungsi tari di Indonesia.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Powerpoint Interaktif, Tari

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr. wb

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul” Pengembangan Media Pembelajaran Tari di SMP Negeri 2 Koto XI Taruan”.

Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad Saw selaku penutup Nabi dan Rasul yang di utus dengan sebaik-baik agama , sebagai rahmat untuk seluruh manusia, sebagai personifikasi yang utuh dari ajaran islam dan sebagai tumpuan harapan pemberi cahaya Syari’at di akhirat kelak.

Penulis telah banyak mendapat bantuan motivasi serta bimbingan dari berbagai pihak baik moril maupun material yang penulis teria dalam menyelesaikan skripsi ini, oleh sebab itu, izinkan penulis mengucapkan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Yuliasma, M.pd. Pembimbing sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan saran, masukan dan arahan terhadap penulis skripsi ini. Yang telah bersedia dan sabar dalam membagi waktu, tenaga dan telah membimbing sehingga penulis banyak mendapat pemahaman-pemahaman baru yang berguna untuk perbaikan skripsi ini.
2. Validator produk ibu Prof. Dr. Fuji Astuti, M.Hum, Afifah Asriati, S.Sn, MA, Ayutia Mayang Sari, S.Pd., M.Sn. yang telah meluangkan waktunya dan memberikan arahan yang telah berarti bagi peneliti.

3. Kepala Departemen Sendratasik Dr. Tulus Handra Kadir, M.Pd yang memberikan fasilitas dan terbantunya kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Herlinda Mansyur, S.ST., M.Sn. selaku ketua kaprodi pendidikan Tari yang telah memberikan dukungan dan memberikan izin melakukan penelitian.
5. Seluruh Dosen Prodi Pendidikan Tari dan Jurusan Sendratasik yang telah banyak memberikan ilmu dan pemikiran selama perkuliahan sampai terwujudnya skripsi ini.
6. Teristimewa orang tua tersayang yang telah mendukung dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan studi di prodi Pendidikan Tari, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
7. Kepada kepala sekolah, guru, staf, dan peserta didik SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan yang telah meluangkan waktu untuk membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
8. Kepada angkatan Pendidikan Tari 19 dan rekan-rekan mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberikan bantuan dan dorongan moral maupun materi dan penyusun skripsi ini.

Akhirnya penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang membantu semoga Allah memberikan balasan yang setimpa dan proposal ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Agustus 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Spesifikasi Produk.....	6
H. Definisi Istilah Judul	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori.....	9
1. Pengertian Media	9
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	11
3. Klasifikasi Media Pembelajaran	12
4. Pengertian Powerpoint Interaktif	16
5. Pengertian Tari.....	21
B. Penelitian Relevan.....	22
C. Kerangka Konseptual	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Prosedur Pengembangan	26
C. Subjek Penelitian.....	28
D. Instrumen Penelitian.....	28

E. Jenis Data	31
F. Teknik Pengumpulan Data	31
G. Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum SMP N 2 Koto XI Tarusan	35
B. Hasil Pengembangan	42
C. Pembahasan.....	78
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Capaian Pembelajaran	7
Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Validasi untuk Ahli Media.....	29
Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Validasi Untuk Ahli Materi.....	30
Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Validasi untuk Ahli Media.....	30
Tabel 5. Kategori Validalitas Lembar Validasi	34
Tabel 6. Kriteria Kategori Praktikalitas	34
Tabel 7. Kondisi Bangunan di UPT SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan	38
Tabel 8. Sarana dan Prasarana di UPT SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan	39
Tabel 9. Data Tenaga Pendidik di UPT SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan.....	41
Tabel 10. Data Tenaga Kependidikan di UPT SMPN 2 Koto XI Tarusan	42
Tabel 11. Data Jumlah Peserta Didik di UPT SMPN 2 Koto XI Tarusan	42
Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran.....	66
Tabel 13. Nilai Skala Likert untuk Ahli Media.....	67
Tabel 14. Hasil Validasi Ahli Materi	68
Tabel 15. Nilai Skala Likert untuk Ahli Materi	69
Tabel 16. Hasil Validasi Ahli Desain Media.....	72
Tabel 17. Nilai Skala Likert untuk Ahli Media.....	72
Tabel 18. Presentase validator 1, 2, dan 3.....	73

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Bagan Kerangka Konseptual	24
Gambar 2. Skema Model ADDIE.....	26
Gambar 3. SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan	35
Gambar 4. Flowchart Penyusun Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi PowerPoint Interaktif	50
Gambar 5. Flowchart Desain Cover	51
Gambar 6. Tampilan Awal Cover.....	52
Gambar 7. Cover.....	53
Gambar 8. Flowchart Desain Tampilan Utama	53
Gambar 9. Tampilan Utama	54
Gambar 10. Flowchart Desain Tampilan Materi	55
Gambar 11. Materi.....	55
Gambar 12. Flowchart Video	62
Gambar 13. Tampilan Video	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembangunan di bidang pendidikan merupakan upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia indonesia dalam mewujudkan masyarakat adil dan makmur berdasarkan Pancasila dan UUD 1945, yang memungkinkan warganya mengembangkan diri sebagai manusia seutuhnya. Menurut uu standar pendidikan Nasional No.20 tahun 2003, pendidikan nasional adalah pendidikan yang berstandar pancasila dan UUD NKRI tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai kebudayaan nasional indonesia dan nilai-nilai agama dan paham pada tuntutan perubahan zaman.

Pendidikan dilakukan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang aktif agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, akhlak mulia, keterampilan, kepribadian, kekuatan spiritual keagamaan, dan pengendalian diri sebagai ilmu yang nantinya akan berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Guna mewujudkan tujuan tersebut diperlukan peningkatan dan penyempurnaan penyelenggaraan pendidikan Nasional yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan dari kebudayaan yang berkembang di masyarakat.

Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian

informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efesiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pengertian media bervariasi menurut para ahli. Hidayat (2010) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu, Asosiasi pendidikan Nasional di Amerika mendefinisikan media dalam lingkungan pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (kristanto, 2010). Oleh karena itu media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasaan siswa sehingga timbul motivasi untuk belajar.

Menurut Santya (2007:3), proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yakni guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar tertentu (pasal 1 UU Nomor: 20 Tahun 2003). Artinya, interaksi antara peserta didik dengan

pendidik dan sumber belajar merupakan media yang memungkinkan potensi peserta didik dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tujuan dan harapannya.

Pembelajaran di kelas tidak bisa dilepaskan dari kegiatan yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Aktif yang dimaksud adalah bagaimana seorang guru bisa menciptakan suasana kelas sehingga siswa bisa aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan pendidik untuk mencapai tujuan pendidikan (Yuliasma, 2015, 588) Pembelajaran harus menyenangkan sehingga siswa antusias dan memusatkan perhatiannya dalam belajar, bisa dikatakan guru kreatif adalah guru yang berhasil menemukan caranya sendiri dalam membangkitkan semangat belajar siswa, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran sesuai kebutuhan siswa sehingga terciptanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Zaman modernisasi seperti sekarang ini, sangat membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam melakukan proses pembelajaran di sekolah. Media belajar merupakan kombinasi antara alat (*hardware*) dan bahan (*software*) yang merupakan bagian dari sumber belajar dan dijadikan alat bantu guru dalam mengajar. Untuk menghasilkan media belajar tersebut, diperlukan bahan (*software*). Dunia pendidikan seperti ini telah memanfaatkan media pembelajaran dalam bentuk visual powerpoint interaktif yang digunakan sebagai sarana menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar agar siswa tertarik dan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis di kelas VII SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan, diketahui bahwa guru pelajaran Seni Budaya Tari kelas VII, masih menggunakan media berbasis cetakan, yang paling umum adalah buku teks, buku penuntun dan metode ceramah, jadi terdapat masalah yang muncul menggunakan media selama ini seperti pendidik merasa kewalahan menerangkan pelajaran menggunakan metode ceramah, cenderung monoton membuat siswa kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran dan akan cepat mengantuk. Jadi penulis akan mengembangkan suatu media powerpoint interaktif supaya mengajar lebih bervariasi lagi dengan materi yang terdapat pada Capaian Pembelajaran (CP), sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud dengan baik. Media yang digunakan harus mampu menjelaskan informasi yang ingin disampaikan sehingga peserta didik tidak kebingungan dalam memahami isi materi yang sebenarnya. Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis, ditemukan berbagai permasalahan, yaitu, suasana kelas tidak kondusif dan perhatian siswa tidak terpusat pada guru, guru merasakan kewalahan dalam menerangkan pelajaran siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang kurang bervariasi, perhatian siswa tidak terfokus dalam mengikuti pelajaran dan lebih memilih mencari kesibukan lain.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan yang timbul, antara lain:

1. Suasana kelas tidak kondusif yang mengakibatkan siswa tidak fokus pada pelajaran dan memilih kesibukan lain
2. Buku pelajaran tidak lengkap
3. Media yang digunakan belum menggunakan powerpoint interaktif

C. Batasan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka penulis membatasi masalah penelitian ini yaitu pengembangan media powerpoint interaktif dalam pembelajaran Tari di SMP 2 Koto XI Tarusan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pokok permasalahan yang telah diuraikan, rumusan dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran tari berbasis powerpoint interaktif di SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui:

Validitas pengembangan media pembelajaran tari berbasis powerpoint interaktif di kelas VII SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini, antara lain:

1. Bagi Peneliti
 - a. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan

- b. Sebagai alat untuk melatih kemampuan peneliti dalam hal melakukan observasi dan penelitian berbagai permasalahan yang terjadi dalam bidang pembelajaran.

2. Bagi Guru

Sebagai alat untuk evaluasi dan memperbaiki beberapa kesalahan dan kekurangan yang terjadi, sehingga kesalahan dan kekurangan yang sama tidak terjadi lagi dan meningkatkan pada bidang yang sudah baik.

3. Bagi Pembaca

Sebagai alat untuk menambah wawasan seputar pembelajaran dan juga sebagai referensi bagi peneliti berikutnya yang ingin melakukan penelitian pada permasalahan yang sama.

4. Bagi Pustaka

Sebagai inventarisasi karya ilmiah dan dapat juga digunakan sebagai buku sumber bagi pengunjung pustaka.

G. Spesifikasi Produk

Produk hasil penelitian pengembangan media adalah pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang menghasilkan berbentuk CD pembelajaran khusus yang mampu menampilkan teks yang menggunakan tipe huruf Times New Roman dengan menggunakan ukuran huruf 10 pt sampai dengan 36 pt, gambar yang dihasilkan

2. Menggunakan format Jpeg, audio, video, dan animasi secara langsung dan sebagai alat belajar mandiri pada materi pokok dan fungsi pengembangan pembelajaran tari untuk siswa kelas VII SMP.
3. Media yang dihasilkan memuat materi tentang fungsi tari bagi masyarakat Indonesia.
4. Media yang dihasilkan dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media, *home* yang berisi tiap pertemuan yang akan dipelajari, menu didalamnya mencakup peta konsep tujuan pembelajaran, materi info tari yang berisi pengetahuan, beberapa soal atau pertanyaan mengenai materi dan kesimpulan.
5. Materi dalam media ini mencakup standar isi kurikulum merdeka belajar sebagai berikut:

Tabel 1. Capaian Pembelajaran kelas VII

Elemen	Capaian Pembelajaran
Berpikir dan bekerja artistik (Thinking and working artistically)	Pada fase ini, peserta didik mampu menunjukkan hasil gerak tari kreasi berdasarkan nilai, jenis, dan bentuk penyajian baik individu ataupun kelompok menggunakan unsur utama dan pendukung tari.
Mengalami (Experiencing)	Pada fase ini, peserta didik mampu menggali latar belakang nilai, jenis, dan fungsi tari dalam konteks budaya.
Menciptakan (Creating)	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu membuat gerak tari kreasi yang merefleksikan nilai, jenis, dan fungsi dari tradisi dengan mempertimbangkan unsur utama dan pendukung tari
Merefleksikan (Reflecting)	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menilai hasil pencapaian karya tari dengan mempraktekkan tari tradisi berdasarkan nilai, jenis, dan fungsi.

Berdampak (Impacting)	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengajak orang lain untuk mencintai dan merasa bangga atas warisan budaya indonesia, khususnya tari tradisi melalui proses kreatif yang dilakukannya.
-----------------------	--

H. Definisi Istilah Judul

Agar tidak terjadinya kesalah pahaman tentang penelitian ini, peneliti perlu menjelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk/model dan menilai produk/model yang dikembangkan (Sugiyono, 2018:297)
2. Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti televisi, buku, majalah, koran, radio, dan lain sebagainya (Rossi dan Bridle (1966) dalam Sanjaya, 2010:163)
3. Media powerpoint interaktif adalah aplikasi multi media yang dapat menggabungkan semua unsur media seperti gambar, teks, bahkan suara vidio dan animasi yang dapat dikembangkan menjadi media interaktif menarik dengan pengembangan sebagai tombol pilihan menu dalam (Dewanty:2017)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media Pembelajaran menggunakan aplikasi PowerPoint hasil dari hasil penilain ahli Desain yaitu 92 % dengan kategori sangat valid, ahli media 90% dengan kategori “sangat valid “Ahli materi 84% kategori valid pada validator dan hasil kuis peserta didik diperoleh hasil 82% dengan kategori sangat praktis”
2. Pengembangan media pembejaran dari segi desain yaitu: warna bervariasi, terdapat video yang menarik, dari segi materi yaitu: lebih jelas, akurat dan terperinci, kemudian dari segi bahasa media pembelajaran menggunakan bahasa yang jelas, lugas, dan mudah dipahami.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi Power Point Interaktif di SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan layak digunakan dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik dapat mengaplikasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengatasi kesulitan dalam penyampaian materi

yang padat sehingga peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan mandiri.

2. Diharapkan pengembangan media pembelajaran power point interaktif dapat digunakan untuk program Sekolah sehingga memungkinkan guru guna mengembangkan media pembelajaran pada Capaian Pembelajaran yang lain.
3. Uji coba atau implementasi sebaiknya tidak hanya dilaksanakan di satu Sekolah saja, namun juga dilakukan di beberapa Sekolah, sehingga dapat dilihat manfaat dari media pembelajaran audiovisual berbasis power point ini pada Sekolah lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Ronal. (1987). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Anggraini, F., Yuliasma, Y., & Iriani, Z. (2018). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Ekstrakurikuler Seni Tari di SMP Negeri 15 Padang. *Jurnal Sendratasik*, 6(2)
- Arifin, Zainal. (2012). *Model penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arifin zainal. (1991). *Evaluasi Instruksional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi, (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Astuti Fuji. (2016). *Pengetahuan & Teknik Menata Tari*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Daryanto (2005). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya
- Djali dan pudji Muljono. (2008). *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Soedarsono, Sp., (1990) *Tinjauan Seni. Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni* Yogyakarta: Suku Dayar Sana.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung; Alfabeta
- Yuliasma, (2015). *Mengembangkan kreativitas siswa melalui pembelajaran menari di tingkat pendidikan dasar*. Padang: (ISLA) – 4 FBS Proceeding
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. (Cetakan ke5)*. Jakarta : Rineka Cipta